

Défi Memory

Objectif

Le but est de programmer en Javascript le jeu Memory, qui consiste à retrouver 2 cartes à jouer identiques ([exemple ici](#)).

Fonctionnement

- Un bouton « Jouer » permet de lancer une partie.
- Une partie dure 4 minutes, un compte à rebours indique le temps restant au joueur.
- Au commencement, les cartes sont distribuées aléatoirement et présentées face retournée.
- Au clic sur une carte, celle-ci est dévoilée, on doit alors cliquer sur une seconde carte.
- Si les 2 cartes retournées constituent une paire, celles-ci restent visibles avec une légère opacité.
- Si les 2 cartes retournées ne constituent pas une paire, elles sont à nouveau masquées.
- Le joueur gagne la partie s'il parvient à associer toutes les paires avant la fin du temps imparti. Le temps final est alors affiché au joueur.
- La partie est perdue lorsque le temps imparti est écoulé.
- Un bouton « rejouer » doit inviter le joueur pour une nouvelle partie.

Consignes

Le résultat doit être responsive, le framework Bootstrap est imposé. La charte graphique est libre.

Technologies

- HTML
- CSS
- [Sprites CSS](#)
- Javascript